

REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL



ESPAÑA

19 ES	11	NUMERO	10 A1
	21	529535	
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		21 JUNIO 1983	
		8506915	

PATENTE DE INVENCION

30 PRIORIDADES:		
21 NUMERO	22 FECHA	23 PAIS
47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL	62 PATENTE DE LA QUE ES DIVISIONADA
54 TITULO DE LA INVENCION		
MAQUINA RECREATIVA MEJORADA		
71 SOLICITANTE (ES)		
SEGA, S.A.		
DOMICILIO DEL SOLICITANTE		
Ctra. de Toledo Km 22,900 PARLA (MADRID)		
72 INVENTOR (ES)		
D. CARLOS VILLA HERNANDEZ, el cual cede sus derechos a la entidad solicitante.		
73 TITULAR (ES)		
El solicitante		
74 REPRESENTANTE		
D. JULIO HERRERO ANTOLIN		

a partir del premio obtenido, puede intentar aumentarlo, con el riesgo de que este disminuya, mediante el accionamiento de un pulsador auxiliar.

5 Obviamente esta posibilidad solo será ofrecida por la máquina cuando el premio obtenido no sea límite, es decir cuando no se trate del premio máximo o del premio mínimo.

El accionamiento de tal pulsador trae consigo la puesta en funcionamiento de un circuito auxiliar, existente en el programa de la máquina, de manera que el premio inicialmente obtenido
10 puede pasar al valor inmediatamente superior o al valor inmediatamente inferior, reflejándose este resultado en el correspondiente indicador y suministrando la máquina el premio resultante.

Un segundo pulsador permite llevar a cabo esta jugada auxiliar con dos escalones, de manera que el premio inicialmente obtenido
15 puede ser transformado en uno que en la escala de valores ocupe dos posiciones por arriba, con el riesgo de que el premio obtenido ocupe paralelamente dos posiciones por debajo en tal escala.

Existe también un circuito temporizador, de manera que la
20 situación de jugada complementaria se mantiene durante un período preestablecido, transcurrido el cual se elimina tal posibilidad y la máquina suministra el premio obtenido originalmente.

La máquina ofrece además la posibilidad de una segunda jugada auxiliar, para la que dicha máquina incorpora en sus "tambores"
25 además de los motivos o grafismos con que se consigue la combinación, respectivos números cuyos sumatorios se transforman en el número de "avances" a suministrar a una alineación de letras que

configuran un vocablo, como por ejemplo la palabra "MYSTERY",
o cualquiera otro. Cuando por el número de avances obtenidos
se consigue completar el vocablo citado, se ilumina un tambor
auxiliar, preferentemente dispuesto en correspondencia con el
5 juego de tambores a través de los que se obtienen las diferen-
tes combinaciones, tambor auxiliar en el que aparecerá un núme-
ro indicativo del número de avances unitarios que pueden efec-
tuarse a su vez sobre los citados tambores principales, a través
de correspondientes pulsadores, al efecto de variar la combina-
10 ción primitivamente obtenida y de tratar de alcanzar otra asis-
tida por un premio directo.

Este tambor auxiliar, además de ofrecer la posibilidad de
avances directos sobre los tambores principales, cuyo valor se
refleja en el propio tambor, ofrece también grafismos correspon-
15 dientes a avances de números no reflejados en el mismo, pero que
aparecen en un señalizador complementario establecido en la pan-
talla de la máquina, y cuyo número estará preferentemente compren-
dido entre uno y diez.

Dicho tambor complementario incorpora también un premio "mis-
20 terioso" no reflejado en el mismo de forma directa, y que, de acuer-
do con la programación de la máquina, puede transformarse en cual-
quiera de los premios establecidos en la misma, desde el premio
mínimo al premio máximo, los cuales se suministrarán de forma di-
recta.

25 También existe la posibilidad de que la parada de este tambor
auxiliar determina la puesta en funcionamiento de los tambores prin-
cipales, hasta una situación de parada en la que estos ofrecen cual

quier combinación determinante de premio, también entre los valores mínimo y máximo, pero con la particularidad de que en este caso tales premios, además de poder ser obtenidos de forma directa, permiten establecer la primera jugada auxiliar, al más-
5 menos.

Finalmente, en el tambor auxiliar existe otra situación determinante del premio máximo.

Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las
10 características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, de una hoja única de planos en la que con carácter ilustrativo y no limitativo y en su única figura, se ha representado una vista parcial en alzado frontal de una máquina recreativa realizada de acuerdo con las mejores
15 objeto de la presente invención.

A la vista de esta figura puede observarse como la máquina que la invención propone incorpora una serie de tambores 1, portadores cada uno de ellos de una pluralidad de símbolos, como es convencional, capaces de establecer diferentes combinaciones susceptibles de premio, estando cada uno de tales tambores 1 asistido por
20 el correspondiente pulsador 2 para efectuar su supuesta parada, a la vez que un pulsador 3 establece la puesta en funcionamiento de dichos tambores 1, tras la introducción de la correspondiente moneda.

25 En la pantalla de la máquina existirán, como es convencional, una serie de indicadores 4 relativos a las diferentes combinaciones susceptibles de premio y a los respectivos premios.

A partir de esta estructuración conocida, los perfeccionamientos que la invención propone se centran en la existencia además, en la pantalla de la máquina, de otra serie de indicadores 5, materializados en los respectivos valores correspondientes a los diferentes premios obtenibles por el jugador, de manera que se establece una escala progresiva desde el valor mínimo hasta el valor máximo. En el ejemplo representado en la figura, tales valores son de 25-50-75-100-150-200-250-300-350-500, pero obviamente estos valores pueden variar sin limitación alguna.

10 Cada uno de estos indicadores 5 está asistido por un piloto luminoso y, cuando en los tambores 1 se consigue una combinación premiada, se enciende el piloto correspondiente al indicador 5 del valor obtenido.

15 Simultaneamente se activa otro indicador 6 que informa al jugador sobre la posibilidad de realizar una primera jugada auxiliar, consistente como anteriormente se ha dicho, en aumentar el valor del premio obtenido en uno o dos escalones, con el riesgo de disminuirlo en la misma proporción.

20 Esto tan solo será factible, obviamente, cuando el premio obtenido no se corresponda con los valores límite.

Para ello existe un pulsador 7 y un segundo pulsador 8, que permiten llevar a cabo tal jugada auxiliar con menor o con mayor riesgo, es decir, con la posibilidad de variar en uno o en dos escalones. Un indicador 9, con los símbolos de +1 y -1, y +2 y -2, indican al jugador sobre el resultado obtenido tras el accionamiento del pulsador correspondiente, mediante su iluminación, suministrando seguidamente la máquina el premio conseguido de acuerdo con el resultado de la jugada complementaria efectuada.

Esta jugada auxiliar es opcional de manera que, tras la iluminación del indicador 6, y tras un tiempo preestablecido, si el jugador no ha actuado sobre uno de los pulsadores 7-8, la máquina suministra directamente el premio obtenido en la jugada principal.

5 Los resultados de esta jugada auxiliar no son aleatorios, sino que el aumento o la disminución del premio original se encontrará debidamente programado, en orden a que la máquina suministre en todo momento el porcentaje de premios preestablecido, con respecto a su recaudación.

10 La máquina ofrece además una segunda jugada auxiliar, para la cual los propios tambores 1, además de los motivos convencionales a través de los que se consiguen las diferentes combinaciones, incorporan respectivos números 10. Cuando la combinación obtenida en los tambores 1 no tiene premio directo y también a través del circuito de programación de la máquina, se efectúa el sumatorio de los
15 citados números 10 y tal sumatorio se transforma en un número de "avances" suministrados a una alineación de letras 11 que configuran un determinado vocablo.

20 Cuando a través de los avances obtenidos por el sumatorio de los números 10 se consigue la progresiva y total iluminación de la alineación de letras 11, obviamente con la colaboración de pilotos que asisten a cada una de ellas, se produce la iluminación y puesta en funcionamiento de un tambor auxiliar 12 determinante de un premio, o una posibilidad de premio, también auxiliar 12, puede aparecer un
25 número, como el representado en la figura y referenciado con 13, lo que equivale a que el jugador pueda efectuar dos avances sobre uno o más de los tambores 1 de la máquina y a través de los pulsadores 2,

en orden a variar la combinación originalmente obtenida y a intentar convertirla, en una combinación premiada.

En dicho tambor 12 puede aparecer un símbolo indicativo de un número de avances no identificado, número que por el contrario, se define en un indicador auxiliar 14 existente en la pantalla de la máquina, donde aparecen valores correspondientes al número de avances obtenido, cuya iluminación se produce a expensas de la programación existente en el circuito de gobierno de la máquina.

Existe también la posibilidad de que el tambor auxiliar 12 suministre un premio "misterioso" no identificado en principio y que puede variar entre los valores límites máximo y mínimo, controlado también por la programación de la máquina y variable en función de su estado de recaudación.

Dicho tambor 12 puede determinar, en su parada, el accionamiento de los tambores 1 hasta que en éstos se establece una combinación premiada, también correspondiente a cualquier valor de los previstos, pero con la particularidad de que en cualquier caso y al aparecer tal combinación en los tambores, existe la posibilidad de poner en práctica la primera jugada auxiliar e intentar potenciar el premio obtenido en uno o dos escalones, a expensas de correr un riesgo similar en sentido negativo.

Finalmente, la parada del tambor auxiliar 12 puede determinar el suministro del premio máximo.

En cualquier caso, se consigue una considerable potenciación del atractivo de la máquina, por cuanto que existe una mayor participación por parte del jugador en el desarrollo del juego.

Descrito el objeto del presente Modelo de Utilidad y sus dis-

tintas partes, se declara que lo que constituye la esencialidad del mismo es lo que se concreta en las siguientes:

5

10

15

20

25

REIVINDICACIONES

1.- MAQUINA RECREATIVA MEJORADA, que siendo del
tipo de las que se constituyen mediante una pluralidad
5 de "tambores" portadores de grafismos capaces de esta-
blecer múltiples combinaciones, susceptibles de premio,
esencialmente se caracteriza porque su pantalla incor-
pora una pluralidad de indicadores, portadores de gra-
fismos que reflejan escalonadamente los diferentes valo-
10 res de los premios obtenibles, estableciendose en la cir-
cuiteria de control de la máquina un circuito auxiliar
que, a través de correspondientes pulsadores de acciona-
miento, y ante el registro por parte de dicho circuito
de una situación de premio, posibilita la variación ha-
15 cia más o hacia menos, en uno o dos escalones, en orden
a aumentar el valor del premio, a riesgo de que éste pue-
da disminuir, con la particularidad de que la máquina in-
corpora un indicador auxiliar informativo de tal posibili-
dad, así como un segundo indicador auxiliar indicativo
20 del resultado determinado por dicho circuito auxiliar,
tras el accionamiento del o los correspondientes pulsado-
res.

2.- MAQUINA RECREATIVA MEJORADA, según reivindi-
cación 1, caracterizada porque los "tambores" incorporan
25 además de los grafismos combinatorios convencionales,
grafismos numéricos, relacionados con un circuito suma-
torio de aquellos que aparecen en pantalla, tras cada

jugada, habiendose previsto que dicho sumatorio se con
vierta en un tren de impulsos suministrables a un marca-
dor auxiliar, que se descarga cada jugada, marcador en
el que se establece un nivel de impulsos, alcanzado el
5 cual se envia una señal al circuito general de la maqui-
na, del que se deriva a su vez una nueva posibilidad ope-
rativa para ella, bien suministrando premios directos,
bien suministrando posibilidades de premio complemen-
tario.

10 3.- MAQUINA RECREATIVA MEJORADA, según reivindi-
caciones anteriores, caracterizada porque incorpora un
tambor auxiliar que resulta operativo cuando el sumatorio
de impulsos alcanza el valor preestablecido y citado en
la reivindicación anterior, estableciendo dicho tambor
15 auxiliar en su parada la posibilidad de establecer un
determinado número de giros parciales, correspondiente
a la secuencia de grafismos de los tambores principales,
en estos últimos, a través de sus correspondientes pul-
sadores, indicando además dicho tambor auxiliar el núme-
20 ro de impulsos posibles a través de los propios grafismos
numéricos de los que es portador, o bien mediante la ilu-
minación de un indicador correspondiente a un juego de
pilotos auxiliares.

25 4.- MAQUINA RECREATIVA MEJORADA, según reivindica-
ciones anteriores, caracterizada porque el citado tambor
auxiliar incorpora además un grafismo correspondiente a
un premio directo, comprendido entre los valores máximos

5 y mínimos suministrables por la máquina, así como otro grafismo correspondiente a una situación de dicho tambor auxiliar tal que se produce la conexión del sistema de alimentación de los tambores principales, con el consecuente giro de los mismos, hasta la parada de los mismos en correspondencia con una determinada combinación premiada, también susceptible de variar entre los valores límites y de acuerdo con la programación prevista en el circuito de control de la máquina.

10 5.- MAQUINA RECREATIVA MEJORADA, según queda descrito y reivindicado en la presente memoria, que consta de doce hojas todas ellas escritas a máquina por una sola de sus caras y se representa en los dibujos que se acompañan.

15

Madrid, 21 de Junio 1.98:

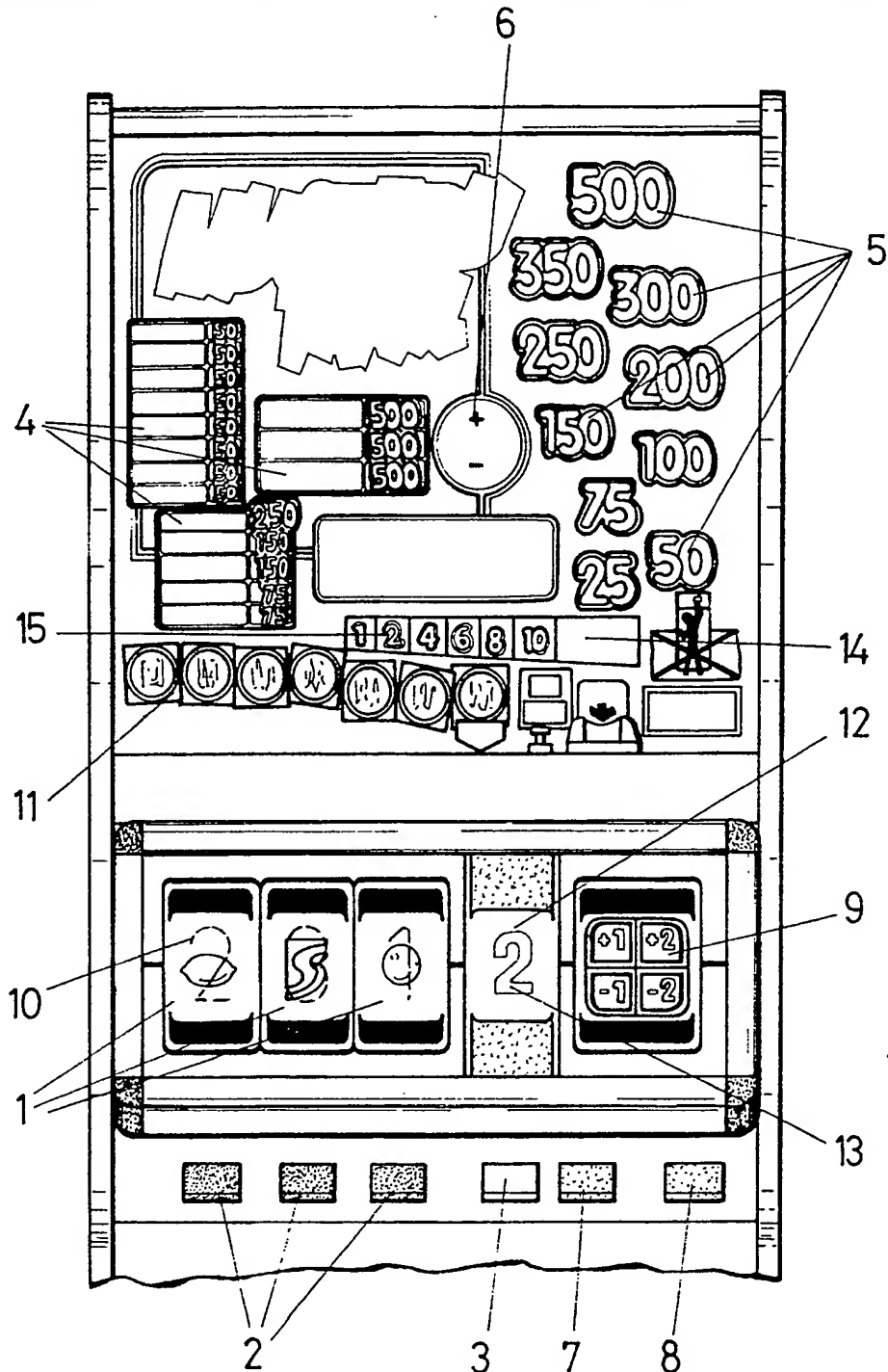
JULIO HERRERO.

p.p.

Tacañal

SEGA, S.A.

HOJA UNICA



ESCALA VARIABLE

MADRID 21 JUN. 1983
Julio Herrera
P. P.

Tecno Slave

BEST AVAILABLE COPY